Edizioni E. Elle

1991

Secondo Semestre

role

game

Fantasy

Edizioni E. Elle srl
via San Francesco 62
34133 Trieste
tel. 040/772376 - fax 772214

Spedizione in abbonamento postale Gruppo V N° 2 - 2° SEMESTRE 1991
VENDITA PER CORRISPONDENZA Le ordinazioni, le spedizioni ed il ricevimento del prezzo delle merci si realizzano tramite i servizi postali.

ATTENZIONE

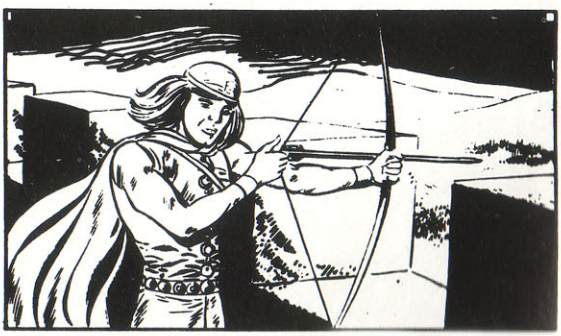
GRANDE NOVITÀ

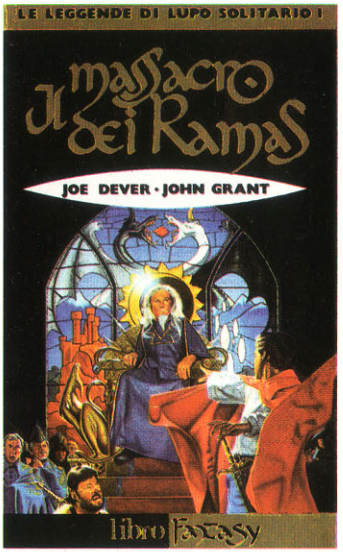
Vuoi sapere quali sono le ultime novità nel campo dei *librogame*? Vai alle pagine 6 e 7 e scoprirai due nuove serie decisamente fantastiche!

Partita a quattro e *La Terra di Mezzo*

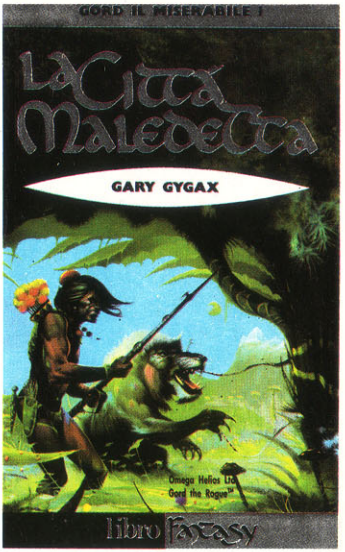
Partita a quattro: una formula di gioco assolutamente rivoluzionaria, quattro storie diverse da giocare nello stesso universo, il mondo di Dorgan.

La Terra di Mezzo: un vortice di avventure entusiasmanti nel mondo dello Hobbit e del Signore degli Anelli



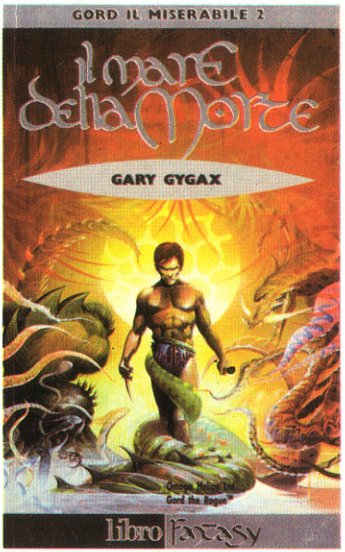


70682331 pagg. 256 - L. 11.000

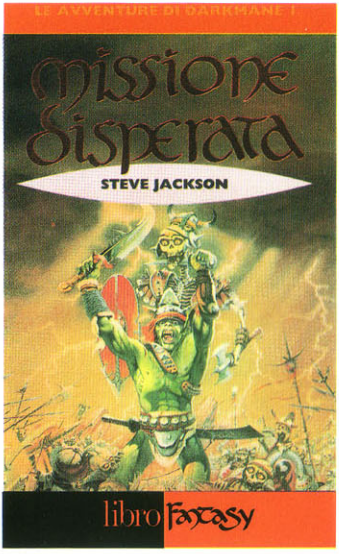


7068234X pagg. 384 - L. 11.000

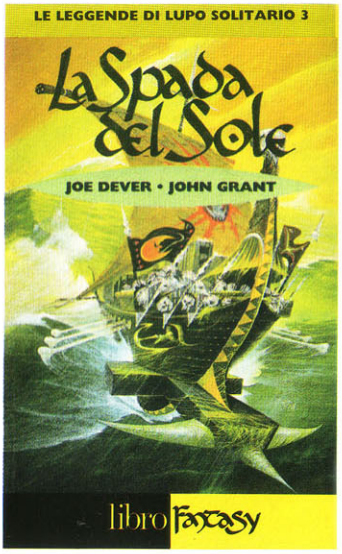
70682544 pagg. 288 - L. 11.000



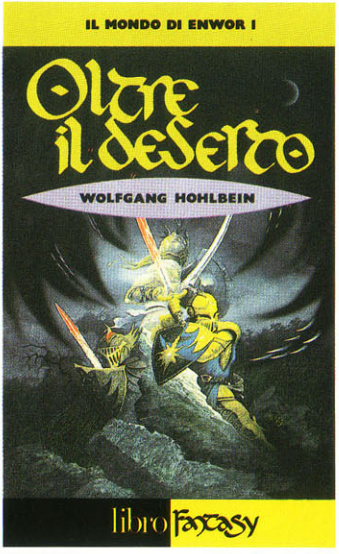
70682781 pagg. 432 - L. 11.000



70683001 pagg. 304 - L. 11.000



70683176 pagg. 408 - L. 11.000



70683567 pagg. 408 - L. 11.000

la serie continua

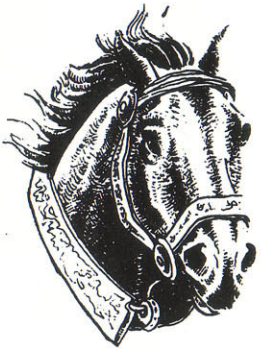
Librofantasy: una nuova collana di romanzi, un nuovo mondo di emozionanti avventure che si svolgono in un'ambientazione che il lettore di *librogame* conosce già molto bene.
Quando si parla di genere *fantasy* la mente corre immediatamente ad antichi castelli, a foreste misteriose in cui si aggirano Nani, Goblin, Giganti, Troll, oppure ripugnanti creature mutanti, o Zombi che trascinano le loro membra in decomposizione. Ecco l'apertura di un sotterraneo buio e maleodorante, in cui l'eroe impavido entrerà senza esitazione, alla ricerca di un mitico tesoro di cui tanto tempo fa si è smarrito il ricordo, ma di cui resta ancora traccia in un'antica pergamena che un potente mago ha salvato dalla distruzione durante il crollo del tempio segreto...
Se la Fantascienza è la rappresentazione immaginaria del mondo nel futuro, il Fantasy rappresenta invece la raffigurazione di un mondo fantastico senza confini di spazio e di tempo, un mondo dove tutto è possibile, purché sia emozionante, avvincente, avventuroso, e lasci galoppare la fantasia negli sterminati territori dell'immaginazione.
Librofantasy: un mondo di libri dove il protagonista è l'avventura, una collana di romanzi per leggere le storie dalla prima all'ultima pagina, per divorare i capitoli uno dopo l'altro, per partire dall'inizio e arrivare alla fine, tutto d'un fiato.

GRANDE NOVITÀ

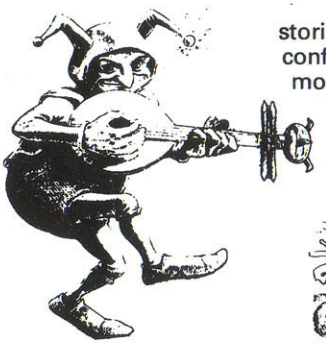
partita a quattro

DI PROSSIMA USCITA

Una nuova serie di *librogame*, composta di quattro libri, che ti trasporterà in un mondo fantastico oggi scomparso: il mondo di Dorgan.
In questo territorio poco conosciuto, sconvolto molti secoli fa da una misteriosa catastrofe, si muovono quattro affascinanti personaggi: Caithness, la fata elementalista; Keldrilh, lo gnomo menestrello; ser Pereim, il cavaliere senza paura; e Kandjar, il mago dai mille sortilegi.
Le loro storie sono diverse l'una dall'altra, ma tu hai la possibilità di metterle insieme e di giocare un'unica grande avventura.



Infatti la vera particolarità di questa serie riguarda le modalità di gioco: i quattro libri sono allo stesso tempo indipendenti e collegati l'uno all'altro. Ciò significa che hai la possibilità di comperare un solo libro, o due, o tre, o quattro, e di leggerli indipendentemente come se fossero quattro normali *librogame*; infatti ogni libro contiene una storia diversa.
Oppure puoi decidere di giocare con altre persone, in due, in tre, o in quattro: in questo caso sarà necessario avere a disposizione rispettivamente due, tre o quattro libri diversi, per una lettura sempre indipendente ma che offre la possibilità di intrecciare le storie, di stringere alleanze, di entrare in conflitto con gli altri partecipanti, in una molteplicità di scelte che consente esiti sempre diversi.



uscite n. 1-2-3-4: ottobre

GRANDE NOVITÀ

la terra di mezzo

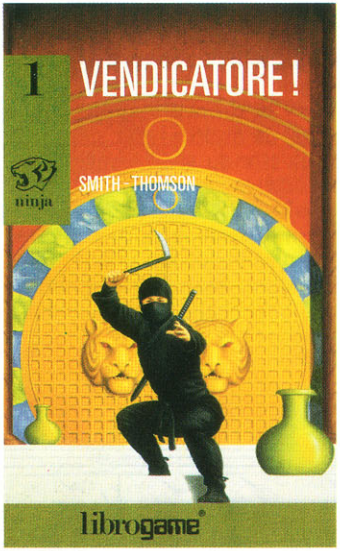
DI PROSSIMA USCITA

Basata sulle opere del più grande scrittore di romanzi fantasy, J.J.R. Tolkien, l'autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, questa nuova serie di *librogame* introduce il lettore in un mondo fantastico popolato di creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchi, Trolls, Maghi, creature che i lettori di fantasy di tutto il mondo hanno imparato a conoscere e ad amare ormai da molti anni.
Ora questo universo magico servirà da sfondo alle turbinanti avventure che sei abituato a trovare nei *librogame*, e ti consentirà di aprire nuovi confini agli sterminati territori della tua fantasia: fortezze inespugnabili su cui svettano torri altissime di pietra nera, laboratori sotterranei in cui giovani maghi imparano le arti millenarie, sfide disperate, tradimenti, uccisioni, eserciti impegnati in furibondi combattimenti, cavalcate nei boschi alla tenue luce della luna, giovani eroi lanciati verso il loro destino.

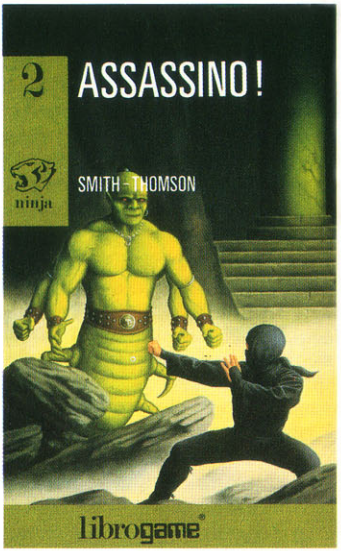
uscite n. 1-2: novembre

librogame® ninja

GRANDE NOVITÀ



70683249 pagg. 320 - L. 10.000



70683257 pagg. 312 - L. 10.000

la serie continua

Con questa nuova serie si apre al lettore di *librogame* l'affascinante territorio delle arti marziali. Utilizzando un sistema di gioco assolutamente innovativo, "Ninja" ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari. Con un sistema di punteggi estremamente perfezionato potrai valutare gli effetti del Calcio del Cavallo Alato, del Colpo Zampa di Tigre, della Parata del Cobra e di tante altre mosse di cui troverai la spiegazione nelle *Regole*.
In questa serie di avventure tu sei Vendicatore, un guerriero Ninja, seguace di Kwon, Maestro Supremo del Combattimento senza Armi. Addestrato nell'Arte della Tigre, sei diventato un eccellente maestro di arti marziali, pronto ad utilizzare le tue doti per sconfiggere il male e per vendicare la morte del tuo padre adottivo, Naijishi.
A guidare le tue azioni sono le parole del Patto del Ninja:

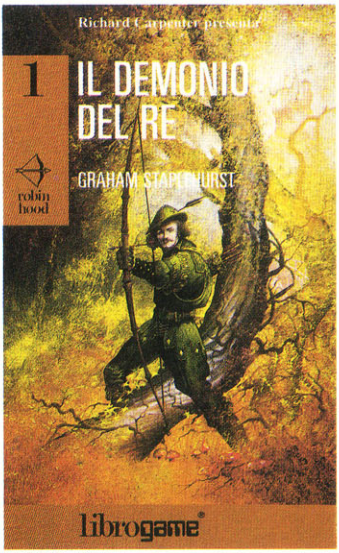
NINJA NO CHIGIRI

Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; affonderò nella terra e camminerò attraverso muri e porte chiuse a chiave. Mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile, sarò in grado di camminare in mezzo alla gente senza essere visto.

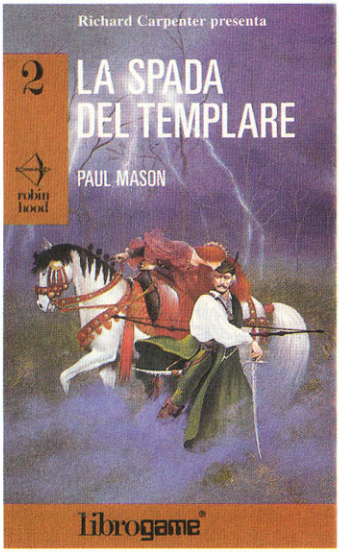
librogame®

robin hood

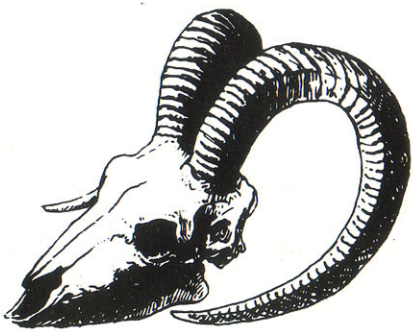
GRANDE NOVITÀ



70683540 pagg. 296 - L. 10.000



70683559 pagg. 304 - L. 10.000



la serie continua

librogame®

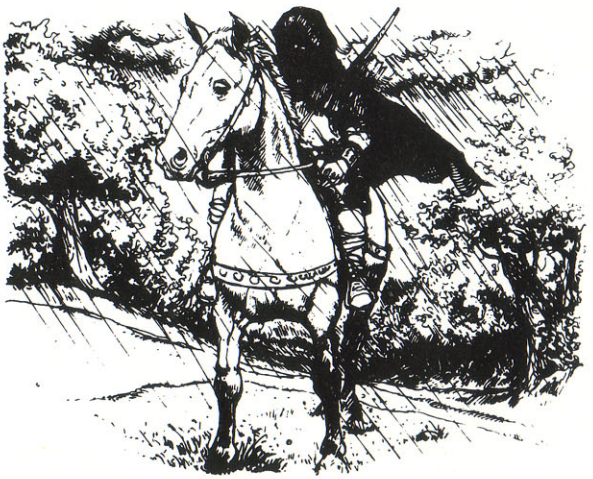
robin hood

Fa la sua comparsa nel vario mondo del *librogame* un personaggio che per molte generazioni di lettori ha rappresentato l'eroe romantico per eccellenza, il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

Ambientate all'epoca delle Crociate, al tempo di Re Giovanni Senzaterra, le avventure del coraggioso arciere vedono muoversi sulla scena personaggi che sono storicamente esistiti e altri che sono frutto di fantasia; tutti, comunque, ormai diventati personaggi classici dell'avventura, dallo Sceriffo di Nottingham, che rappresenta l'avversario malvagio, astuto, ostinato, all'intera brigata degli *allegri compagni della foresta*: Marion, Little John, Frate Tuck e tanti altri.

Il sistema di gioco, estremamente elastico e versatile, consente di puntare su un ventaglio di Caratteristiche molto ampio; in questo modo ogni giocatore può creare un proprio Robin Hood, tagliato sulla propria personalità e sulle proprie aspirazioni. Inoltre un sistema di combattimento e di punteggi molto articolato permette di raggiungere una straordinaria verosimiglianza nell'azione, tale da sentirsi veramente proiettati nel vivo dell'avventura!

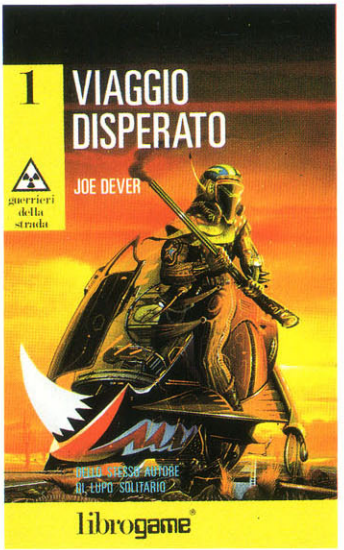
Sfodera anche tu la fedele spada Albion, entra anche tu nel verde incanto della Foresta di Sherwood...



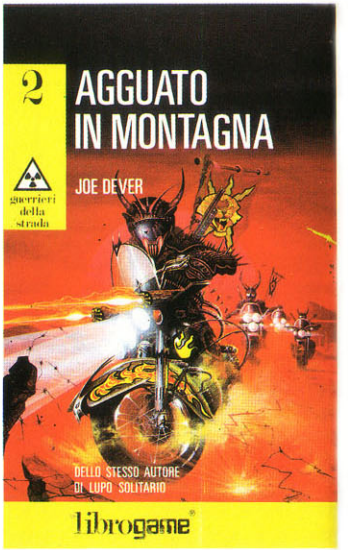
librogame®

guerrieri della strada

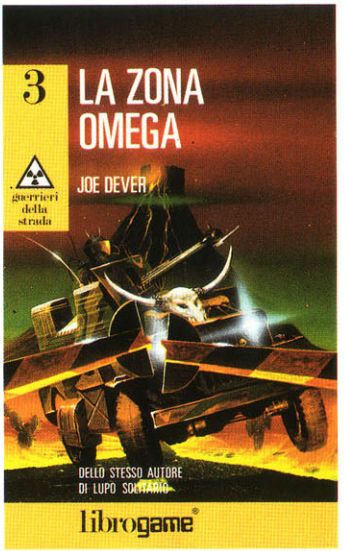
DELLO STESSO AUTORE DI LUPO SOLITARIO



70682528 pagg. 288 - L. 9.000



70682536 pagg. 288 - L. 9.000



70682803 pagg. 352 - L. 9.000

uscita n. 4: settembre

America del Nord, anno 2020 dopo Cristo... Otto anni fa, un'organizzazione terroristica ha scatenato un conflitto atomico che ha devastato l'emisfero settentrionale della terra, lasciando in vita solo pochi superstiti.
Tu sei Mark Phoenix, leader indiscusso di una comunità di sopravvissuti, e il tuo compito è portare i tuoi compagni dal Texas alla California sfuggendo alle bande di desperados e di fuorilegge: un viaggio verso una nuova vita, sulle orme degli antichi pionieri.

la serie continua

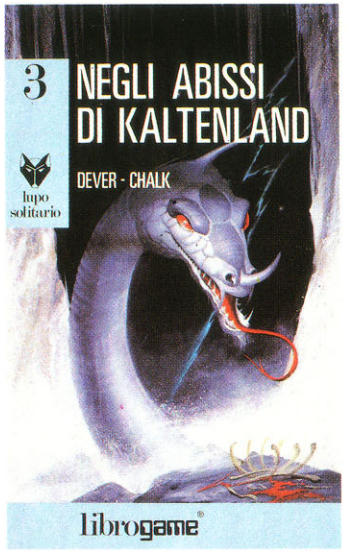
librogame®

lupo solitario

UN MILIONE DI COPIE VENDUTE

70680940 pagg. 192 - L. 9.000

70680959 pagg. 208 - L. 8.000



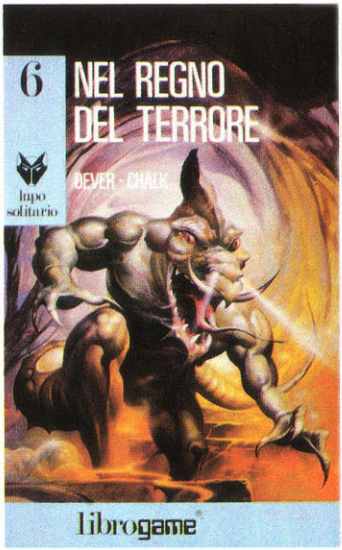
70680967 pagg. 224 - L. 8.000

70680975 pagg. 224 - L. 8.000

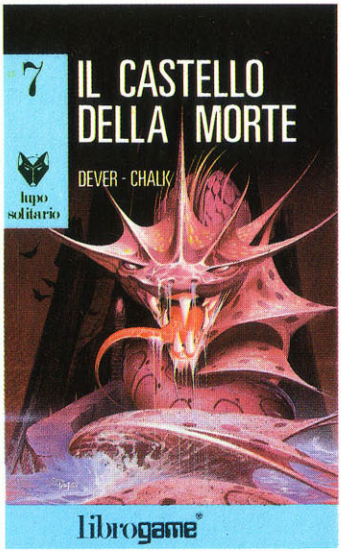
librogame®

lupo solitario

7068069X pagg. 288 - L. 8.000



70681971 pagg. 256 - L. 9.000



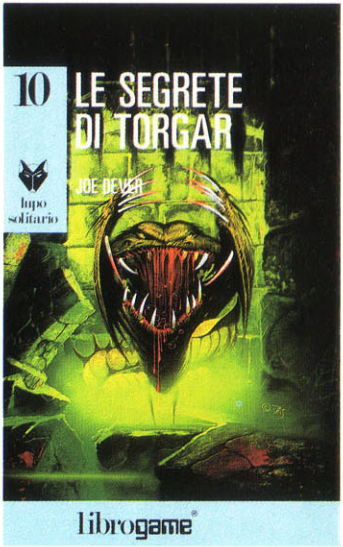
70681599 pagg. 288 - L. 8.000

70681394 pagg. 288 - L. 8.000

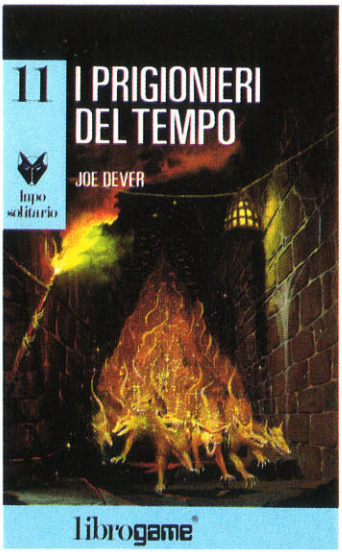
librogame®

lupo solitario

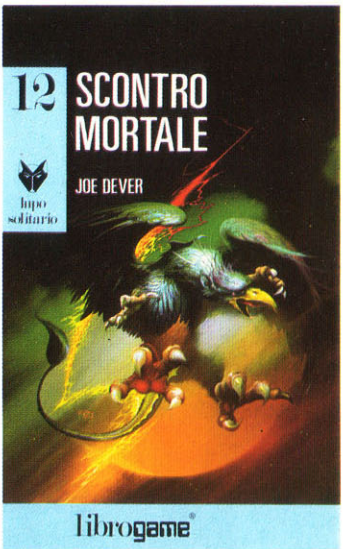
70681130 pagg. 304 - L. 8.000



70682048 pagg. 288 - L. 8.000



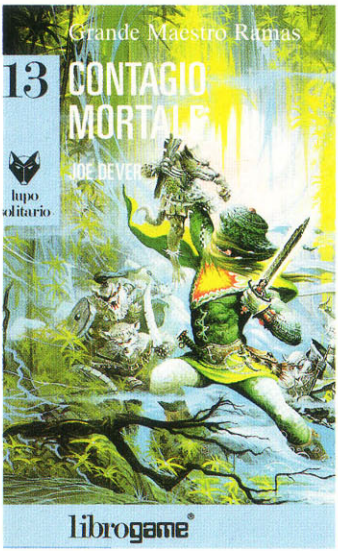
70682145 pagg. 304 - L. 8.000



70682250 pagg. 304 - L. 9.000

librogame®

lupo solitario



7068329X pagg. 376 - L. 9.000

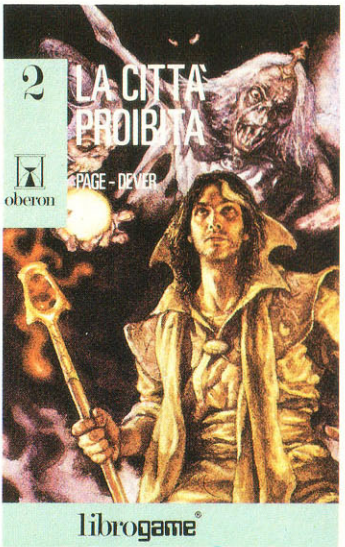
Ormai un piccolo classico nel mondo del *librogame*, Lupo Solitario è stata la serie che ha dato l'avvio al dilagante interesse per questo fenomeno, facendo accostare, o meglio riaccostare alla lettura ampie fasce di pubblico giovane e meno giovane che sembrava essersi dedicato esclusivamente, o quasi, al consumo televisivo. Si tratta comunque di un fenomeno europeo: in Francia, nota il prestigioso «Le Monde», con il *librogame* sono ripresi i furti in libreria!

uscite n. 14-15: settembre e novembre *la serie continua*

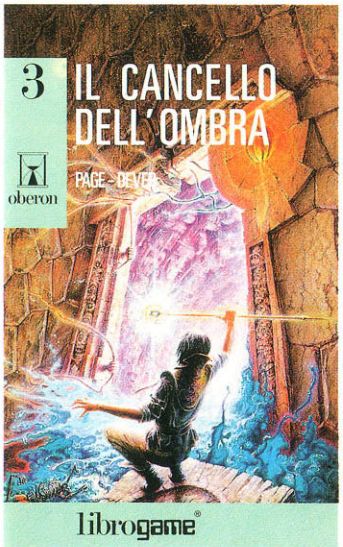
librogame®

oberon

70680703 pagg. 240 - L. 8.000



70680673 pagg. 240 - L. 8.000



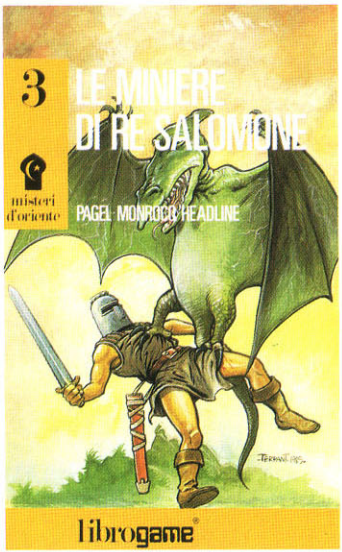
70681580 pagg. 240 - L. 8.000

7068136X pagg. 264 - L. 8.000

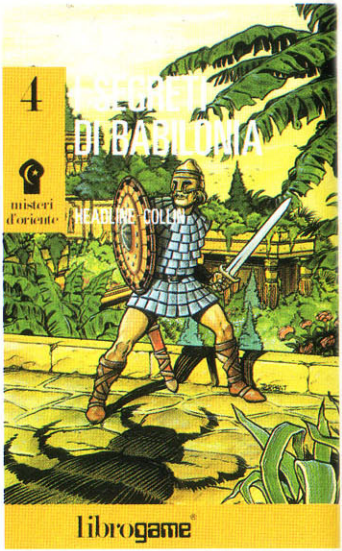
serie conclusa

70681297 pagg. 336 - L. 10.000

70681270 pagg. 312 - L. 10.000



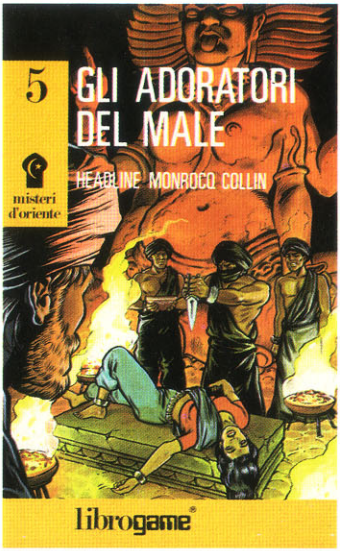
70682153 pagg. 312 - L. 10.000



70682242 pagg. 288 - L. 10.000

librogame®

misteri d'oriente



70682773 pagg. 288 - L. 10.000

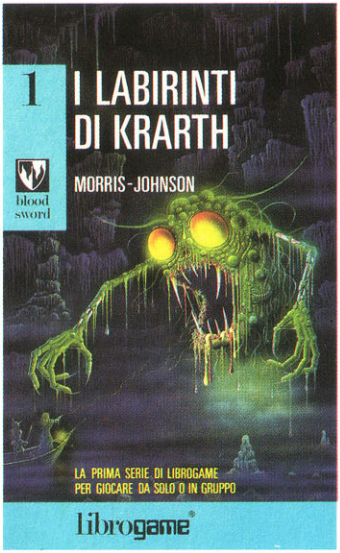
Il Prete Gianni, una figura ai confini tra storia e leggenda, si lancia in una folle avventura verso la mitica città di Shangri - La, costruita con la materia di cui son fatti i sogni, fonte della vita e dell'eterna giovinezza. Dalla fortezza di Alamuth, rifugio del Vecchio della Montagna, all'antico Egitto, alla giungla africana, verso Babilonia, l'India, la Cina... Un inquieto figlio dell'Occidente attratto dai misteri d'Oriente.

serie conclusa

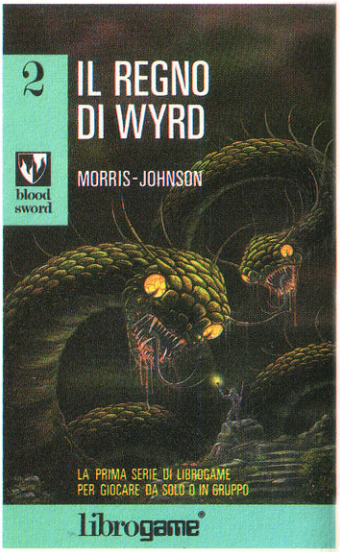
librogame®

blood sword

PER GIOCARE DA SOLO O IN GRUPPO



70682617 pagg. 304 - L. 11.000



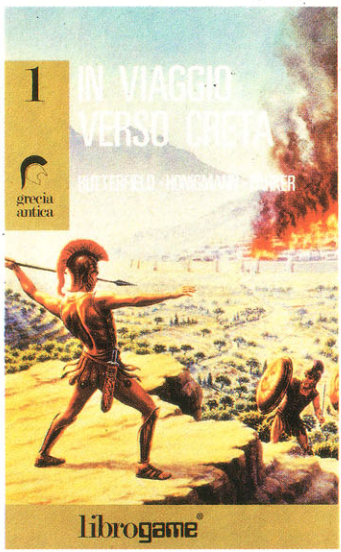
70683575 pagg. 424 - L. 11.000

Un sensazionale metodo di gioco per addentrarsi nell'universo fantasy: questi libri si possono giocare come normali librogame, affrontando da soli tutti i nemici e gli ostacoli che si incontrano lungo il cammino. Ma nello stesso tempo sono libri che si possono giocare in due, o in tre, o in quattro, in una fantastica combinazione di *librogame, role-game e board-game*. Non solo: un giocatore molto bravo può anche giocare da solo, come uomo-squadra.

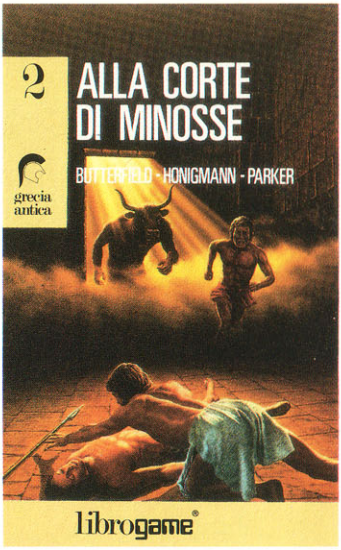
la serie continua

librogame®

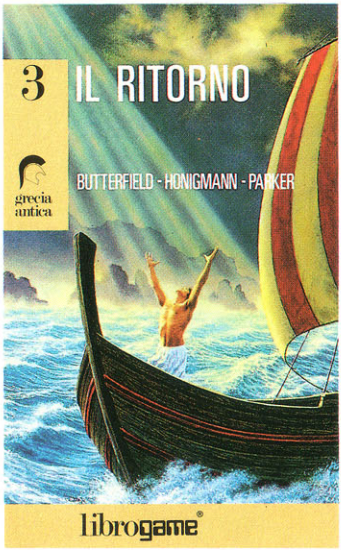
grecia antica



70680649 pagg. 328 - L. 10.000



7068198X pagg. 312 - L. 10.000

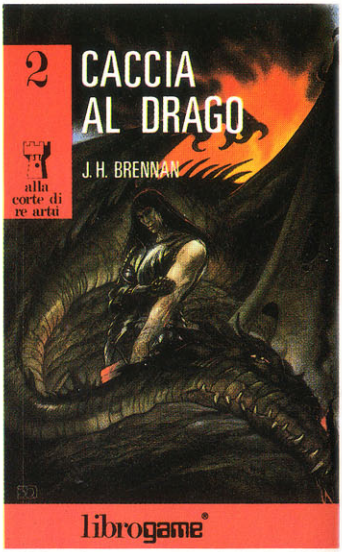


70681742 pagg. 352 - L. 10.000

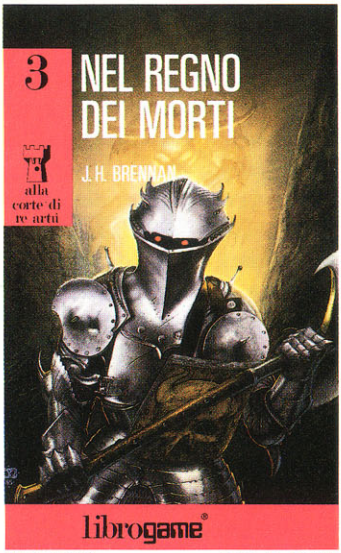
Il librogame offre la possibilità di ripercorrere con occhio nuovo, da protagonista, i più suggestivi e affascinanti scenari dell'avventura. Tra questi non poteva mancare la Grecia antica, autentico serbatoio di miti, di leggende, di figure emblematiche che ancor oggi popolano i sogni e le fantasie dei lettori. Nell'incanto di una ambientazione mediterranea rigorosa e avvincente, ecco di nuovo un eroe prepararsi a seguire il filo d'Arianna.

serie conclusa

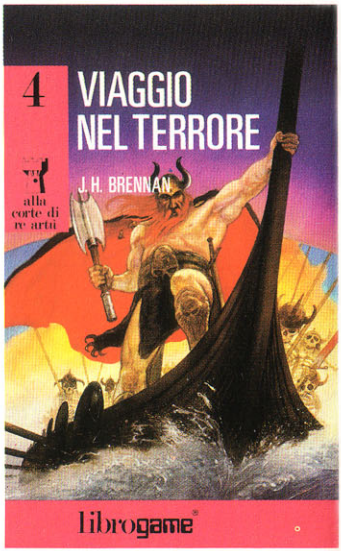
7068184X pagg. 192 - L. 9.000



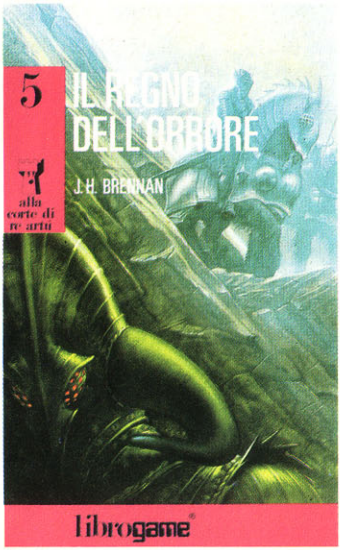
70681718 pagg. 216 - L. 8.000



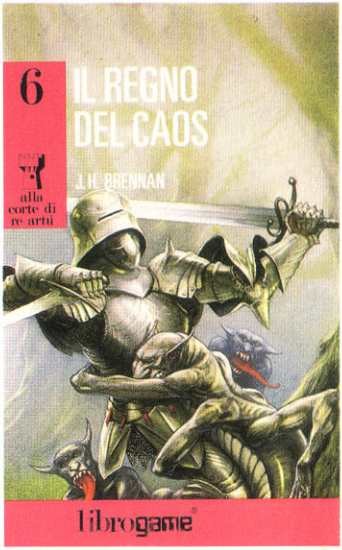
7068153X pagg. 240 - L. 8.000



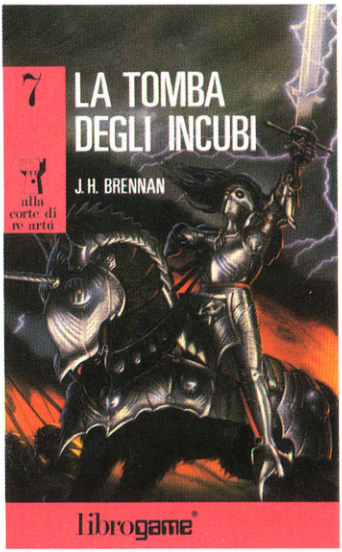
70681106 pagg. 256 - L. 8.000



70682293 pagg. 240 - L. 8.000



70682625 pagg. 224 - L. 8.000



70682943 pagg. 232 - L. 8.000

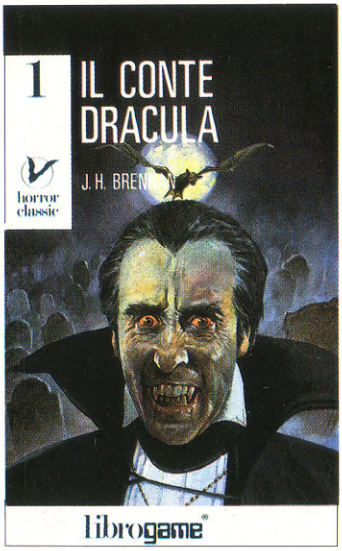
uscita n. 8: novembre

Personaggio centrale di uno dei più famosi cicli romanzeschi della letteratura mondiale, re Artù rappresenta il punto di unione tra le leggende celtiche, che ruotano intorno alla figura del mago Merlino, e la tradizione cristiana basata sulla ricerca del Santo Graal, la coppa dove Giuseppe d'Arimatea raccolse il sangue di Cristo sulla croce. Con gli amori di Lancillotto e Ginevra, con le imprese dei cavalieri della Tavola Rotonda, siamo di fronte ad uno dei più ricchi repertori d'avventure.

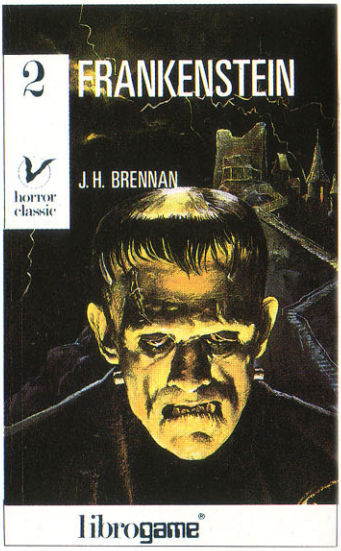
la serie continua

librogame®

horror classic



70681815 pagg. 224 - L. 8.000



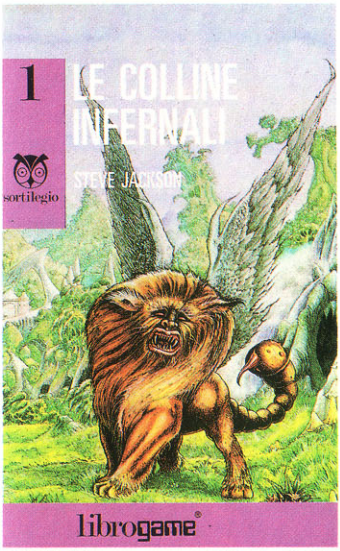
70681726 pagg. 240 - L. 8.000

Frankenstein e Dracula, due veri e propri miti dell'horror moderno, due dimensioni del macabro in cui entrare da protagonista. In entrambi i casi puoi scegliere: vuoi essere la preda o il cacciatore? Vuoi essere Jonathan Harker, il cacciatore di vampiri, o ti immedesimi nel pallido conte di Transilvania? Vuoi essere il dottor Viktor Frankenstein, o ti senti più simile alla sua orrenda creatura? La caccia è aperta, scegli da che parte stare...

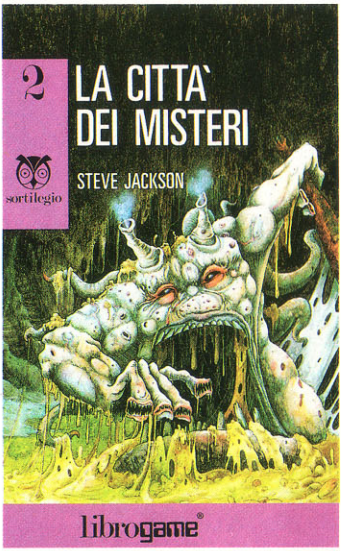
serie conclusa

librogame®

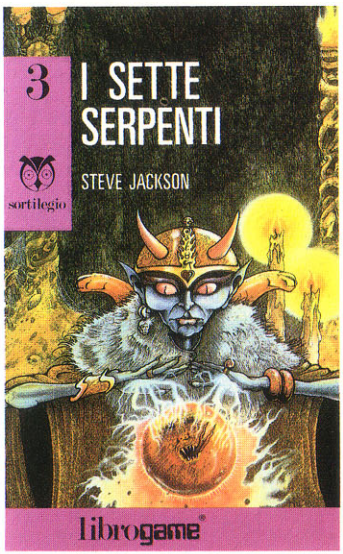
sortilegio



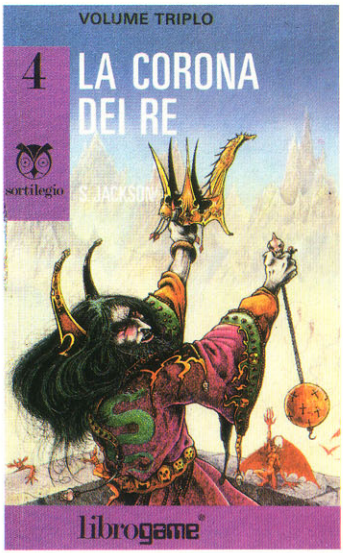
70681947 pagg. 256 - L. 10.000



70681807 pagg. 288 - L. 10.000



70681610 pagg. 288 - L. 10.000

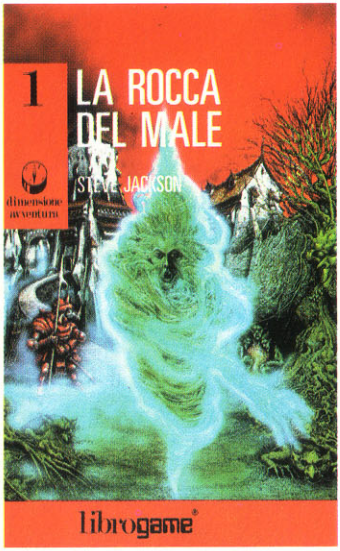


70681254 pagg. 408 - L. 12.000

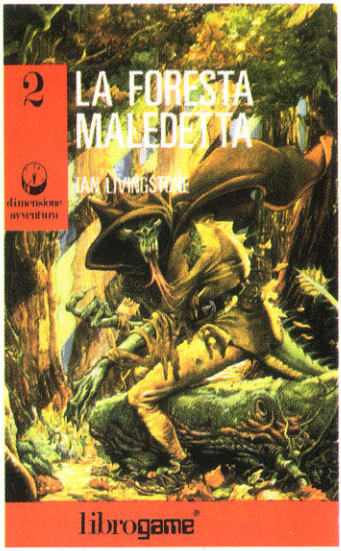
serie conclusa

librogame®

dimensione avventura

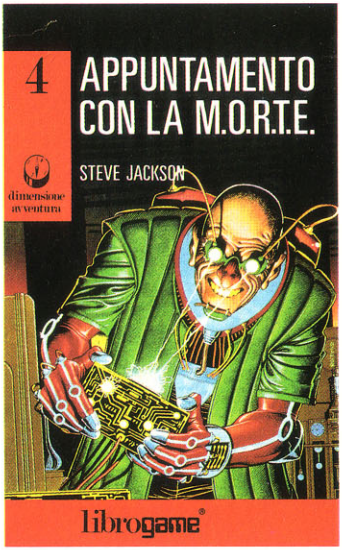


70681416 pagg. 216 - L. 8.000



70681408 pagg. 192 - L. 8.000

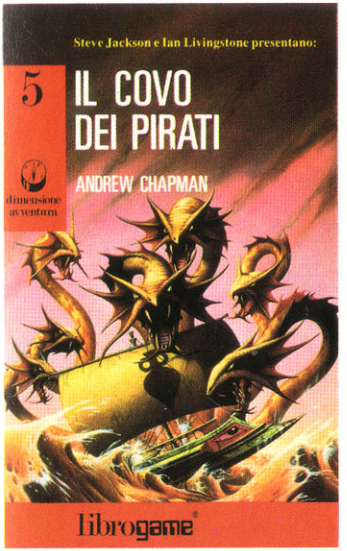
70682056 pagg. 192 - L. 8.000



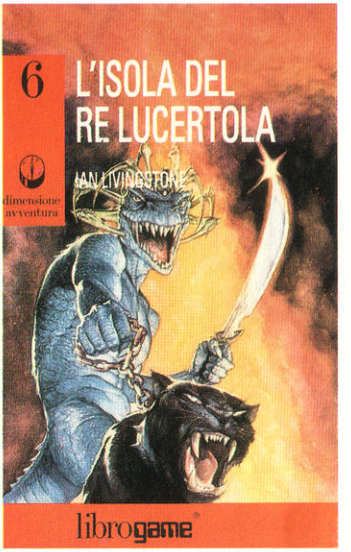
70682307 pagg. 240 - L. 8.000

librogame®

dimensione avventura



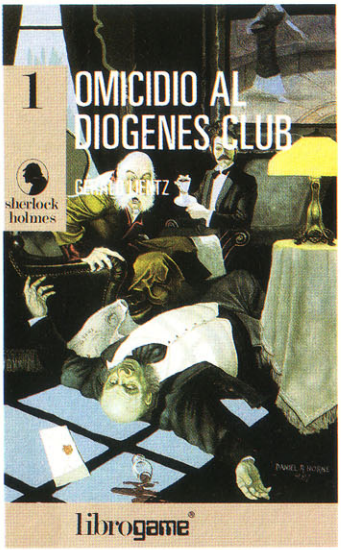
70682765 pagg. 192 - L. 8.000



70682994 pagg. 192 - L. 8.000

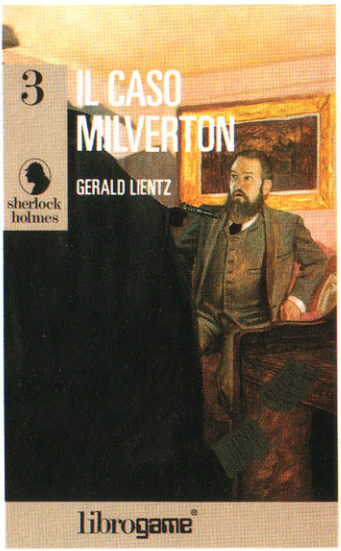
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura: ambientazioni straordinarie, storie avvincenti, personaggi che affrontano imprese ai limiti dell'impossibile contro avversari spietati e disposti a tutto... insomma il massimo dell'avventura: un'antologia di luoghi, situazioni, personaggi in grado di soddisfare il lettore più curioso e smaliziato, un cocktail esplosivo con il gusto della magia, del combattimento, della sorpresa, del mistero.

la serie continua

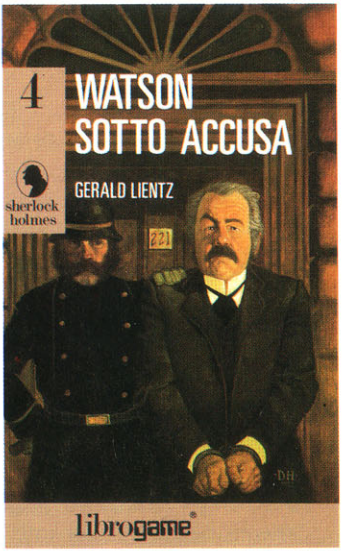


70682226 pagg. 256 - L. 9.000

70682234 pagg. 192 - L. 9.000



70682692 pagg. 248 - L. 9.000



7068296X pagg. 248 - L. 9.000

uscita n. 5: settembre

la serie continua

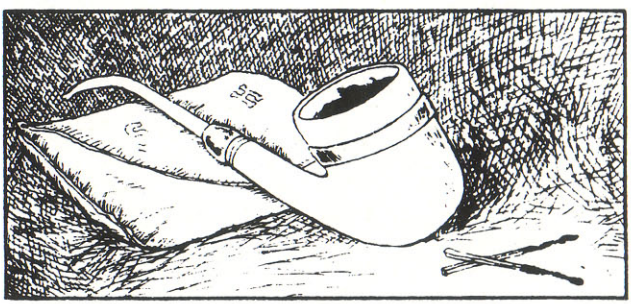
librogame®

sherlock holmes

"Io sono un cervello, Watson. Il resto di me è una semplice appendice". Con queste parole ecco delineata perfettamente la figura del leggendario detective Sherlock Holmes, le cui avventure si svolgono nella Londra vittoriana, tra i bassifondi sulle rive del Tamigi, i salotti dell'aristocrazia, gli uffici di Scotland Yard, la brumosa campagna inglese.

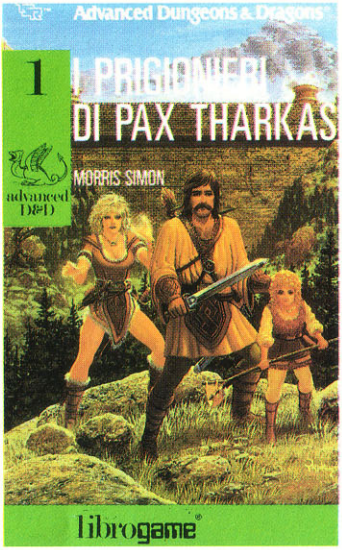
Celebre per i suoi travestimenti, grazie ai quali poteva trasformarsi in un rispettabile monsignore, in un vetturino addormentato, in un barista chiacchierone senza farsi scoprire neanche dai suoi amici, Sherlock Holmes rappresenta agli occhi del lettore di gialli una figura leggendaria, che nella lotta al crimine ha usato per primo un rigoroso metodo di indagine, unito a una prodigiosa memoria per i più piccoli particolari e all'uso di procedimenti scientifici: il tutto condito con un fiuto eccezionale.

In questa serie di *librogame* Sherlock Holmes può aiutarti nella soluzione di alcuni complicati delitti, di fronte ai quali anche la polizia si trova in difficoltà; tenendo nota di tutti gli indizi che si presentano nel corso dell'indagine e usando tutta la tua intuizione e tutta la tua intelligenza, potrai dire anche tu:
"Elementare, dottor Watson!"

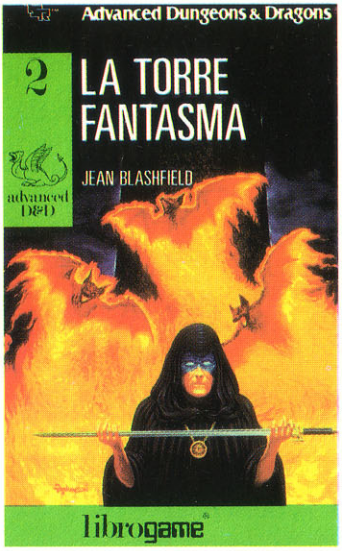


librogame®

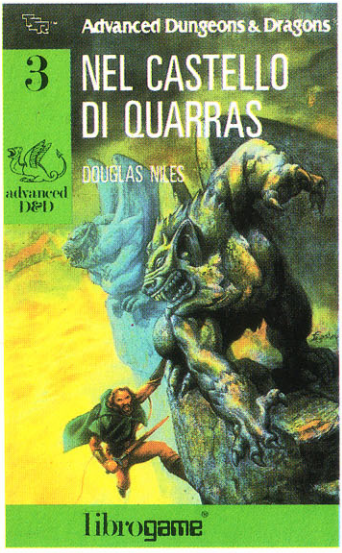
advanced D&D



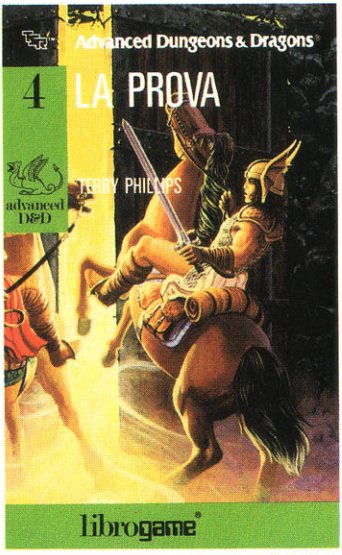
70681823 pagg. 184 - L.8.000



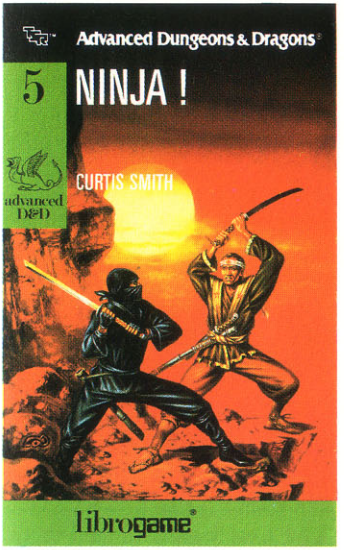
70681734 pagg. 176 - L. 8.000



70681645 pagg. 184 - L. 8.000

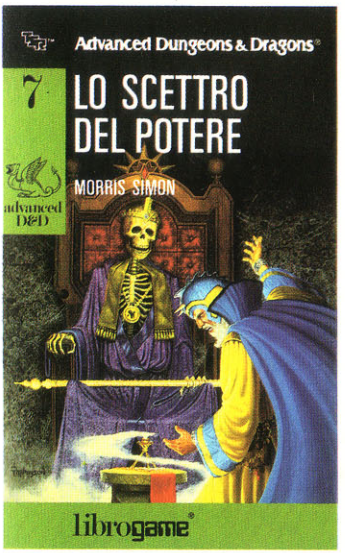


70681467 pagg. 224 - L. 8.000



70681343 pagg. 240 - L. 8.000

70681335 pagg. 240 - L. 8.000



70681092 pagg. 264 - L. 8.000

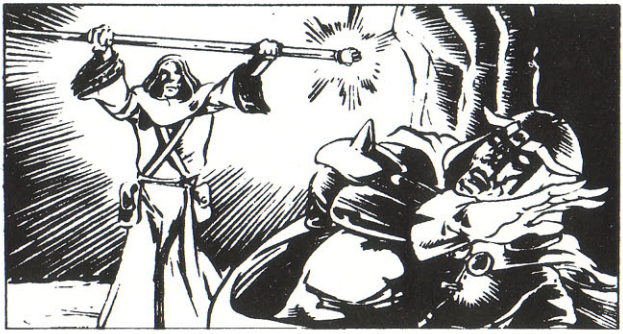
70682315 pagg. 240 - L. 8.000

librogame®

advanced D&D

70682951 pagg. 232 - L. 8.000

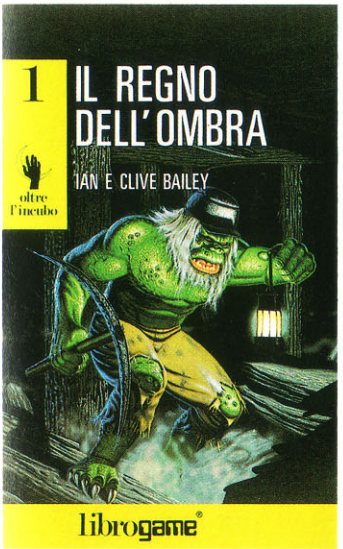
Una serie di avventure mozzafiato, basate sul gioco che dall'America ha conquistato tutto il mondo: ormai un vero e proprio mito per gli appassionati e il grande pubblico.
Draghi, mostri, castelli incantati, prigioni sotterranee, oscuri complotti orditi da loschi figuri, mosse ardite, e su tutto l'alterno avvicendarsi della fortuna: è un librogame, lo leggi come un libro, lo giochi come un gioco, lo vivi come un'avventura.



la serie continua

librogame®

oltre l'incubo



70681912 pagg. 216 - L. 8.000

70681793 pagg. 240 - L. 8.000

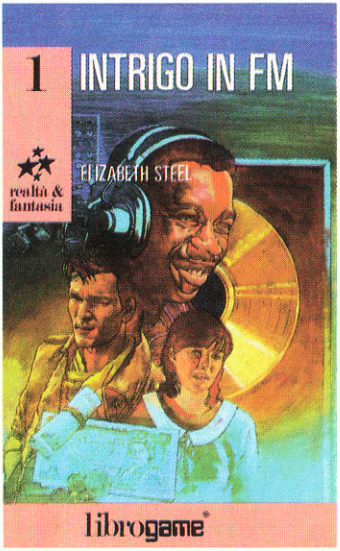
Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo, nebbie malefiche che incombono su sperduti villaggi dove la luce della ragione e della scienza non è mai arrivata, creature immonde e deformi che paiono uscite dal pennello di un artista delirante; arcane profezie, oscuri presagi che gravano sulla mente di uomini ormai ridotti a pallidi fantasmi, mentre anche nelle menti più salde comincia a farsi strada il lampo devastante della follia: è *l'incubo*.

Nel *Sogno di D'Alembert* Diderot scrive: «L'uomo è semplicemente un prodotto comune, mentre il mostro è un prodotto raro; ma sono entrambi egualmente naturali, egualmente necessari, egualmente compresi nell'ordine universale e generale». Nei romanzi italiani non compaiono in genere mostri, fantasmi & C., i quali preferiscono normalmente le brughiere inglesi o le foreste della Germania; ma è meglio non fidarsi, l'incubo è in agguato dovunque, prova a pensare . . .

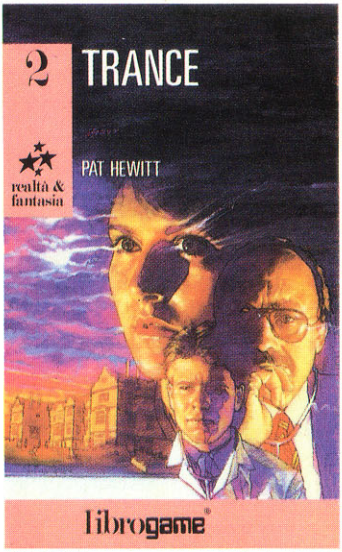
serie conclusa

librogame®

realtà & fantasia



70681831 pagg. 224 - L. 9.000



70681769 pagg. 216 - L. 9.000

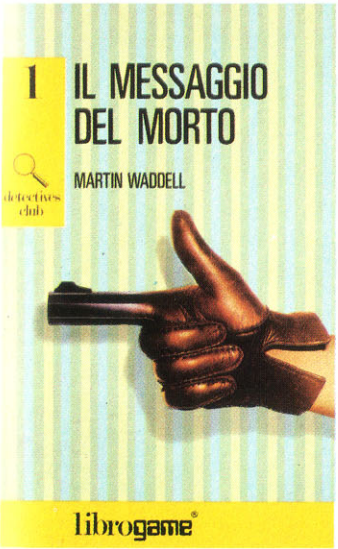
70681564 pagg. 264 - L. 9.000

Amore, intrighi, rivalità, sentimenti, gelosia, ambizione, onestà, corruzione, compromessi, tenerezza e ardenti ripulse, un cocktail di passioni e fantasie . . . nella vita di tutti i giorni si compiono in realtà le scelte più difficili. Una giovane donna, carina, una donna come tante, una ragazza che lavora e che si trova a fare i conti con la realtà e la fantasia: la protagonista sei tu! Nei sentimenti e nel lavoro, fai la tua scelta: è una scelta di vita.

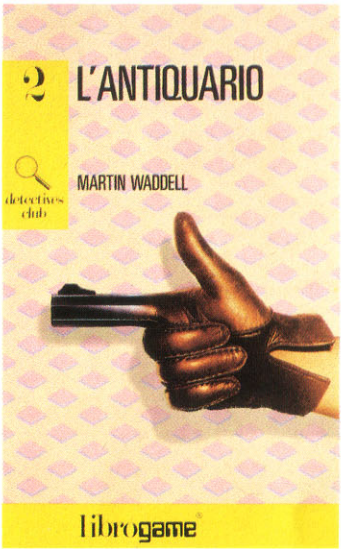
la serie continua

librogame®

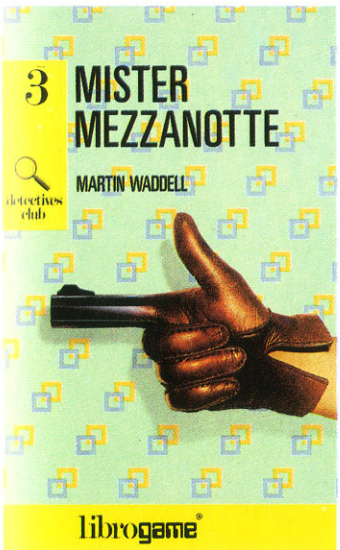
detectives club



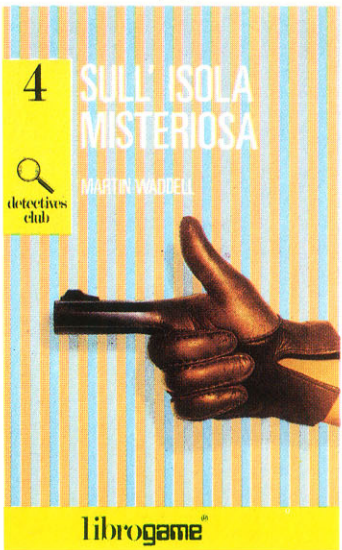
70680584 pagg. 128 - L. 6.000



70680576 pagg. 128 - L. 6.000



70681890 pagg. 112 - L. 6.000

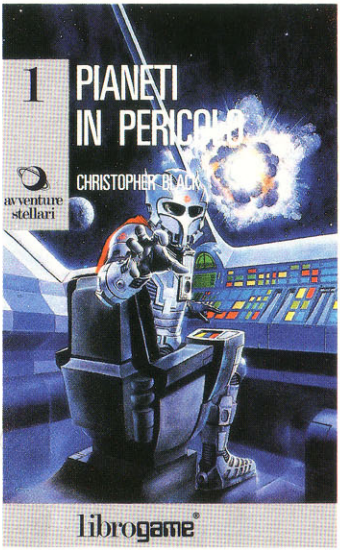


70681637 pagg. 112 - L. 6.000

la serie continua

librogame®

avventure stellari



70680630 pagg. 128 - L. 6.000

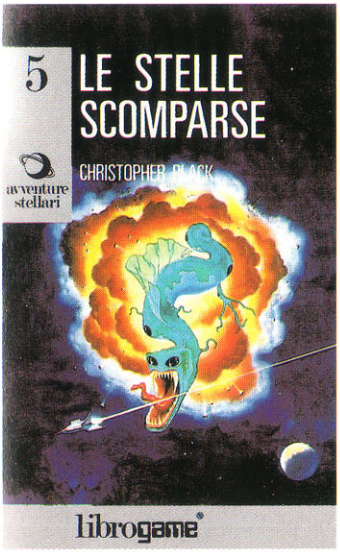
70680622 pagg. 128 - L. 6.000

70681998 pagg. 128 - L. 6.000

70681777 pagg. 128 - L. 6.000

librogame®

avventure stellari



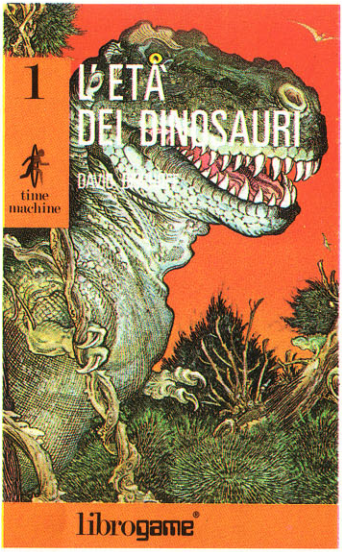
70681556 pagg. 128 - L. 6.000

Avventure stellari un po' ironiche, per nulla truculente; una fantascienza tutta di fantasia nella immensità dello spazio sconfinato. Un ragazzo e un piccolo robot, molto «umano», si lanciano in una fantasmagoria di allegre scorribande galattiche, prendendo un po' in giro certi moduli cinematografici che sempre più incontrano il successo del pubblico di ogni età, dallo scolaretto in su. Niente regole, niente punteggi, solo il gusto di vagabondare nello spazio.

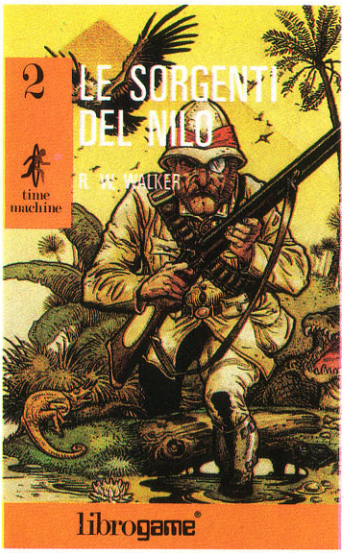
la serie continua

librogame®

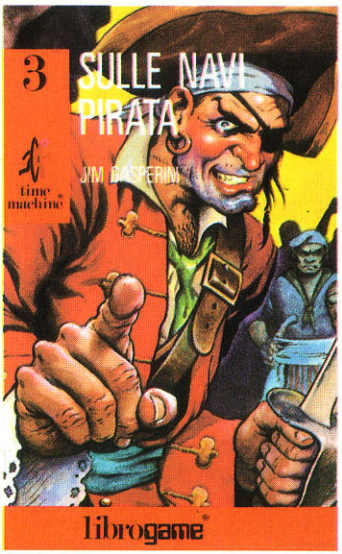
time machine



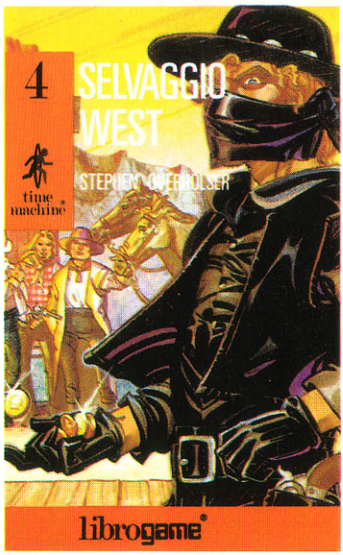
70681874 pagg. 144 - L. 7.000



70681858 pagg. 144 - L. 7.000

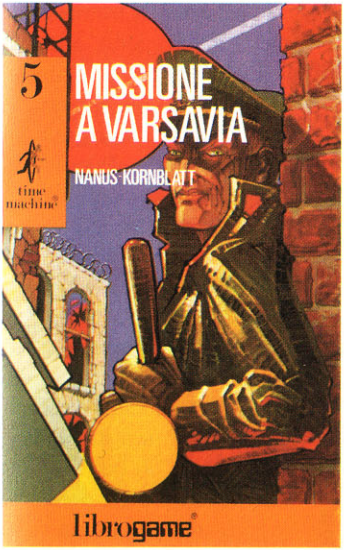


70681653 pagg. 144 - L. 7.000



70681521 pagg. 144 - L. 7.000

librogame® time machine



70682137 pagg. 144 - L. 7.000

Un viaggio nella dimensione del tempo, una serie di appuntamenti con le tappe decisive della storia dell'uomo. La preistoria, le antiche civiltà mediterranee, l'impero romano, il medio evo, la scoperta dell'America, le svolte decisive della storia europea, tutto è a portata di mano, basta azionare la macchina del tempo; soltanto non devi uccidere né uomini né animali, non puoi lasciare o portar via oggetti, non puoi in alcun modo modificare il corso degli avvenimenti . . .

Muoversi nel tempo è un po' come muoversi nello spazio, e uno dei sogni costanti dell'uomo è quello di liberarsi dai legami imposti dai luoghi e dalla storia. Non è quindi un caso che sia stato uno dei padri della fantascienza, H.G. Welles, a intitolare uno dei suoi più fortunati romanzi proprio *La macchina del tempo*. Ora il librogame ti offre questa possibilità: basta voltare pagina e tutto cambia intorno a te. Persone, case, abiti, utensili, cibi, idee, abitudini, la natura stessa.

uscita n. 6: settembre

la serie continua

faccia a faccia

70681459

1ª: 192 p. 1ᵇ: 192 p.

Una nuova formula per il librogame: due libri per due giocatori, un sistema di gioco per proiettarsi in un emozionante faccia a faccia. Puoi fidarti del tuo compagno di strada, del tuo amico, di tuo fratello . . . oppure hai di fronte un pericoloso rivale, disposto a tutto pur di eliminarti? Come sempre la tattica la decidi tu. Faccia a faccia è un'avventura da giocare in due; oppure due avventure indipendenti da giocare da solo.

L. 19.000
il cofanetto

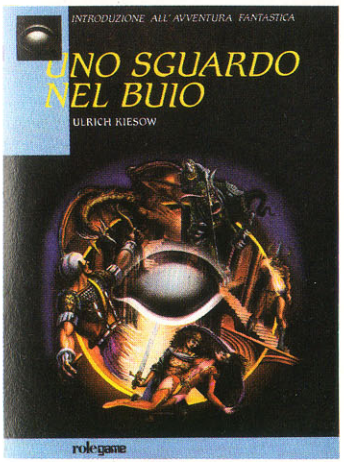
70681149

2ª: 200 p. 2ᵇ: 192 p.

la serie continua

rolegame

ROLEGAME: una prestigiosa collana di Giochi di Ruolo, la novità che in tutto il mondo sta rivoluzionando il settore dei giochi intelligenti.
I libri della collana ROLEGAME soddisfano contemporaneamente due diverse esigenze: il gusto dell'avventura fantastica e il piacere di riunirsi con degli amici per una serata di gioco.
Il ROLEGAME funziona in questo modo: in ogni gruppo è necessario un Master (o Narratore), il quale deve leggere il libro *prima che cominci il gioco.* Quando il Master ha imparato le regole e il sistema di gioco, riunisce un gruppo di giocatori ed espone brevemente le nozioni di base e il contesto della vicenda: a quel punto ogni giocatore assume il ruolo di un Personaggio a scelta, e l'avventura ha inizio.
A differenza dei normali giochi da tavolo, qui non c'è limite alla libertà dell'immaginazione: i partecipanti inventano e raccontano una storia avventurosa a loro piacimento, arricchendola di colpi di scena, decidendo la condotta da tenere, stringendo alleanze, esercitando a seconda dei casi l'intelligenza, l'audacia, la forza.
Il fascino del ROLEGAME è proprio questo: ogni giocatore si immedesima nella storia come se fosse vera, e tende a pensare e ad agire come se si trovasse veramente nelle vesti del suo Personaggio.

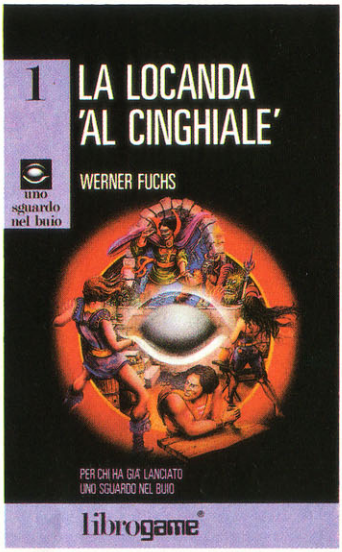


70681386 L. 28.000

Formato cm 21,5 x 30 - pagg. 144
copertina cartonata e plastificata

Il giocatore che desidera entrare per la prima volta nel mondo complesso e affascinante dei giochi di ruolo troverà qui un sistema estremamente semplice di regole, una vera e propria introduzione ad un universo narrativo e immaginativo che sta conquistando in tutto il mondo migliaia di nuovi appassionati.
L'ambientazione di queste avventure è stata collocata nel mitico universo di Atlantide, scenario ideale per le scorribande fantastiche dei più diversi personaggi.

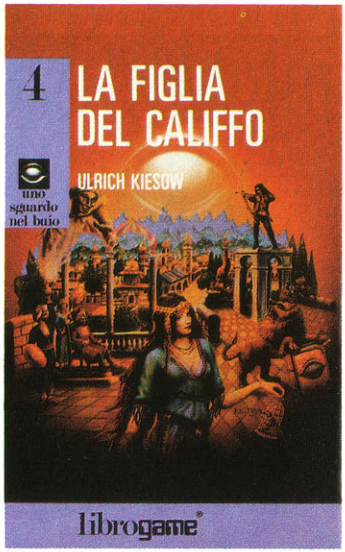
Scenari per Introduzione all'avventura fantastica
Formato cm 10,5×17,5 - copertina plastificata



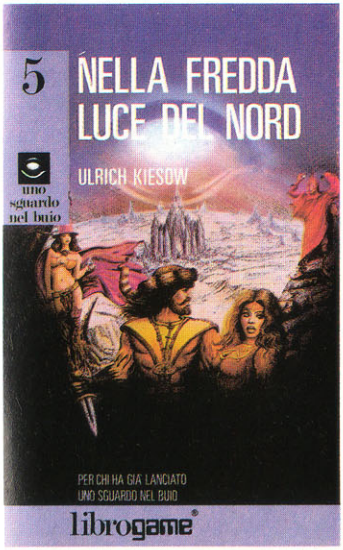
70680592 pagg. 136 - L. 6.000

70680606 pagg. 136 - L. 6.000

70681955 pagg. 136 - L. 6.000

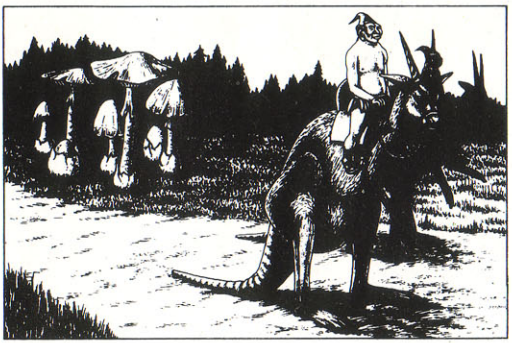


70681963 pagg. 136 - L. 6.000



70681572 pagg. 144 - L. 6.000

70682161 pagg. 176 - L. 6.000



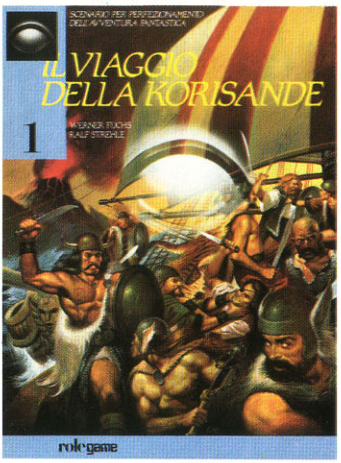
la serie continua

70681246 L. 38.000

Formato cm 21,5 x 30 - pagg. 224
copertina cartonata e plastificata

Questo volume rappresenta il naturale ampliamento delle regole e del sistema di gioco di **Uno sguardo nel buio**. Vengono presentati dei sistemi più perfezionati riguardanti i combattimenti e i movimenti, vengono introdotti nuovi personaggi, nuovi mostri, nuovi oggetti, al fine di rendere sempre più realistico lo scenario di gioco. Ovviamente con queste nuove regole è possibile giocare anche le sei avventure introduttive; in più sono disponibili altre avventure di livello perfezionato.

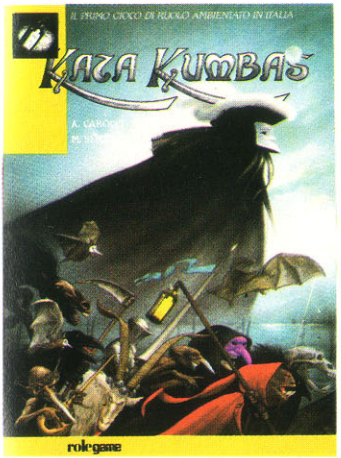
Scenari per Perfezionamento dell'avventura fantastica
Formato cm 21 x 29,7 - copertina plastificata



70682730 **pagg. 64 - L. 12.000**

uscita scenario n. 2: novembre

la serie continua



70681378 L. 34.000

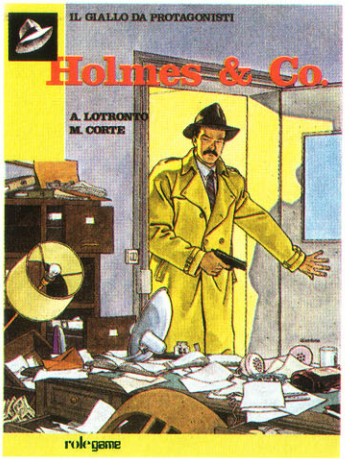
Formato cm 21,5 x 30 - pagg. 232
copertina cartonata e plastificata

Il primo gioco di ruolo che presenta un'ambientazione fantasy di argomento mediterraneo, abbandonando le nebbie e le brume nordiche in cui di solito si muovono personaggi come Troll, Goblin e altri mostri di questo genere. Qui troveremo ninfe, paladini, fratacchioni, eremiti, che si muovono negli scenari assolati di un'Italia ricca di memorie storiche, archeologiche e mitologiche, depositate durante secoli e secoli di intricate vicende, di affanni, e di speranze.

Scenari per Kata Kumbas
Formato cm 21 x 29,7 - copertina plastificata

70682455 **pagg. 72 - L. 12.000**

la serie continua

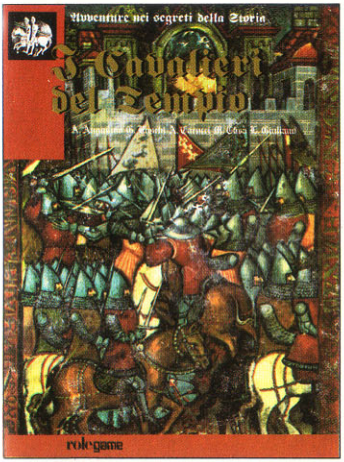


70682129 L. 38.000

Formato cm 21,5 x 30 - pagg. 192
copertina cartonata e plastificata

Entrare nei panni di Marlowe, di Sam Spade, di Poirot, passare lunghe ore appoggiati ai lampioni, fingendo di leggere un giornale, mentre piove sull'impermeabile bianco e sdrucito, sul cappello a larga tesa, - "Segui quella macchina!" - spari nel buio, inseguimenti, scazzottate, whisky, mentre i ragazzi della scientifica passano stanze al setaccio; interrogare maggiordomi, raccogliere mozziconi sporchi di rossetto: tutto questo si può, basta aprire le pagine di **Holmes & Co.**

la serie continua



70682870 L. 38.000

Formato cm 21,5 x 30 - pagg. 168
copertina cartonata e plastificata

Uno dei sogni del giocatore è quello di poter incidere sulla storia, modificandone il corso degli avvenimenti. Con il gioco di ruolo storico *I Cavalieri del Tempio* ciò è possibile: *voi* siete gli Iniziati e *voi* dovrete perseguire, contro le oscure forze del Male, il raggiungimento del Disegno Finale, noto a *voi* soli.
Il gioco di ruolo, così, acquista una nuova dimensione, diventando strumento utile alla comprensione del Medio Evo.

uscita scenario n. 1: novembre

la serie continua

MESSAGGERIE LIBRI S.p.A.
FILIALI E SUPERMERCATI DEL LIBRO
via G. Carcano 32 Milano - tel. 02/8438141-8467341

Bari

Via Caduti del Lavoro, 2/A
70126 Bari Stazione Mungivacca
Telefono 080/483.880-881
province di competenza:
Bari, Brindisi, Foggia, Lecce, Matera, Taranto.
Supermercato del libro
Via Caduti del Lavoro, 2/A
70126 Bari Stazione Mungivacca
Telefono 080/483.880-881

Bologna

Via del Lavoro, 85
40033 Casalecchio di Reno
Telefono 051/759.394-230
province di competenza:
Bologna, Ancona, Ascoli Piceno, Ferrara, Forlì, Macerata, Mantova, Modena, Parma, Pesaro - Urbino, Ravenna, Reggio Emilia.
Supermercato del libro
Via del Lavoro, 85
40033 Casalecchio di Reno
Telefono 051/759.394-230

Cagliari

Via del Commercio, 27
09100 Cagliari
Telefono 070/287.902
province di competenza:
Cagliari, Nuoro, Oristano, Sassari.

Firenze

Via Francesco Baracca, 183
50127 Firenze
Telefono 055/42.23.142-143-144
province di competenza:
Firenze, Arezzo, Grosseto, Livorno, Lucca, Massa Carrara, Perugia, Pisa, Pistoia, Siena.
Supermercato del libro
Via Francesco Baracca, 183
50127 Firenze
Telefono 055/42.23.142-143-144

Genova

Via G. Adamoli, 261/263
16141 Genova
Telefono 010/869.722-869.769
province di competenza:
Genova, Imperia, La Spezia, Savona.
Supermercato del libro
Via G. Adamoli, 261/263
16141 Genova
Telefono 010/869.722-869.769

Milano

Via Volta, 13
20089 Rozzano
Telefono 02/82.40.951-2-3
province di competenza:
Milano, Bergamo, Brescia, Como, Cremona, Novara, Pavia, Piacenza, Sondrio, Varese.
Supermercato del libro
Via Carlo Troya, 6/A - 20144 Milano
Telefono 02/489.529.39

Napoli

Via Madonna delle Grazie
80030 Castello di Cisterna (NA)
Telefono 081/80.36.163-80.36.225
province di competenza:
Napoli, Avellino, Benevento, Campobasso, Caserta, Catanzaro, Cosenza, Isernia, Potenza, Salerno.
Supermercato del libro
Via Madonna delle Grazie
80030 Castello di Cisterna (NA)
Telefono 081/80.36.163-80.36.225

Padova

Via Breda, 26/F
35010 Limena
Telefono 049/88.40.245
province di competenza:
Padova, Belluno, Bolzano, Gorizia, Pordenone, Rovigo, Trento, Treviso, Trieste, Udine, Venezia, Verona, Vicenza.
Supermercato del libro
Via Breda, 26/F - 35010 Limena
Telefono 049/88.40.245

Palermo

Via Savonarola, 9
90135 Palermo
Telefono 091/404.289
province di competenza:
Palermo, Agrigento, Caltanissetta, Catania, Enna, Messina, Ragusa, Reggio Calabria, Siracusa, Trapani.
Supermercato del libro
Via Savonarola, 11 - 90135 Palermo
Telefono 091/404.289

Perugia

Supermercato del libro
Via F. Innamorati, 13/15
06100 Perugia
Telefono 075/43.746

Roma

Via Leofreni 9-15
00131 Roma
Telefono 06/41.31.601-608
province di competenza:
Roma, Chieti, Frosinone, L'Aquila, Latina, Pescara, Rieti, Teramo, Terni, Viterbo.
Supermercato del libro
Via del Cardello, 16/A - 00184 Roma
Telefono 06/48.85.513-48.27.171

Torino

Corso Peschiera, 321/0
10141 Torino
Ingresso Merci: Via Bardonecchia, 170
Telefono 011/728.073-726.746
province di competenza:
Torino, Alessandria, Aosta, Asti, Cuneo, Vercelli.
Supermercato del libro
Corso Peschiera, 321/0 - 10141 Torino
Telefono 011/728.073-726.746

70683052